

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Menjelaskan, menginformasikan, mempromosikan, serta mengkomunikasikan suatu permasalahan yang berhubungan dengan sejarah tidak hanya sebatas dengan data tulisan dan visual yang hanya diwujudkan berupa karya dua dimensi saja namun akan lebih menarik, lebih komunikatif, dan tidak terkesan membosankan apabila diwujudkan dalam sebuah karya *audio visual* seperti animasi 2 dimensi yang saya rancang ini. Perancangan audio visual yang dipilih adalah karya animasi 2 dimensi dimana di dalamnya terdapat berbagai paduan yang bersinergi seperti : teks, gambar, *video*, *audio*, dan *effect* membentuk sebuah film trailer animasi 2 dimensi yang menyambung menjadi sebuah cerita sejarah yang berurutan (kronologis) yang menjelaskan isi dan peristiwa terpenting dalam film animasi 2 dimensi secara keseluruhan.

Perancangan trailer animasi 2 dimensi “Geger Spei” ini dirancang secara berurutan, sistematis, disertai penjelasan verbal dan lisan mengenai peristiwa tersebut yang ada dalam film animasi 2 dimensi secara keseluruhan namun dalam penjelasannya tidak terlalu panjang dan membosankan serta tetap mengikuti kaidah umum film trailer yang telah ada dan telah diproduksi di berbagai negara.

Dalam perancangan ini telah dilaksanakan segala persiapan untuk mendukung terciptanya trailer film animasi 2 dimensi yang baik dan berhasil dalam hal pencapaian target komunikasi kepada khalayak luas. Diantaranya dengan survei atau observasi dan pendekatan-pendekatan ke obyek-obyek sejarah yang akan diangkat dalam perancangan ini, mencari narasumber yang tepat di bidangnya, serta mengunjungi makam berbagai tokoh-tokoh yang ada

dalam perancangan ini untuk meminta izin dan restu agar perancangan ini dapat memperoleh semangat dan kelancaran mengingat tokoh-tokoh yang ada dalam perancangan ini adalah tokoh sejarah yang mulia pada jamannya hingga kini, pendekatan gaya desain komunikasi visual yang tepat dan sesuai pada perancangan ini, visualisasi, proses kreatif hingga proses pasca produksi termasuk pembiayaan telah diatur secara sistematika dan terukur demi keberhasilan perancangan ini.

#### B. Saran

Karya animasi sebagai bagian dari karya desain komunikasi visual merupakan salah satu karya seni terapan yang kreatif dan dinamis mengikuti perkembangan zaman, dan akan berkembang menjadi semakin kompleks dan kreatif seiring berkembang dan pertumbuhan global diharapkan mampu menjadi salah satu sumbangan terpenting yang akan melahirkan berbagai inovasi-inovasi yang kreatif khususnya bidang seni, pendidikan, dan teknologi di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

### 1. Data Buku

- Haks, dkk, 1995. *Lexicon of Foreign Artists who Visualized Indonesia ( 1600-1950)*. Jakarta: Archipelago Press.
- Haryanto, Andi, 2007. *Tugas Akhir Perancangan Trailer Sejarah Dinosaurius*. Yogyakarta: Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Peter Carey, 2011. *Kuasa Ramalan: Pangeran Diponegoro dan Akhir Tatanan Lama di Jawa, 1785-1855 Jilid 2*. Jakarta: KPG dan KITLV.
- Susilantini, dkk. 1996/1997. *Refleksi Nilai-nilai Budaya Jawa dalam Serat Suryaraja*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suwito, Yuwono Sri. 2009. *Prajurit Kraton Yogyakarta: Filosofi dan Nilai Budaya yang Terkandung di Dalamnya*. Yogyakarta: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Yogyakarta.
- Tezuka Production. 2003. *Tezuka School of Animation*. Tokyo: Digital Manga Publishing.
- Thorn William, 2011. *Penaklukan Pulau Jawa*. Jakarta: Gramedia.

### 2. Majalah

Concept Magazine. Hal.04.edisi 22.2008

### 3. Webtografi

- <http://aanprihandaya.com>(diakses tanggal 3 November 2014, Pkl. 19.15 wib).
- <http://ramdanarmstrong.blogspot.com> (diakses tanggal 3 November 2014, Pkl. 19.19 wib).

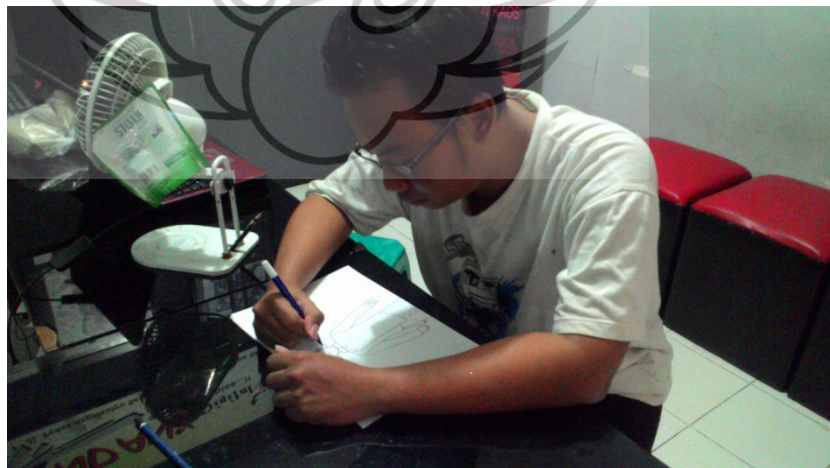
[https://id.wikipedia.or/wiki/Prajurit\\_Keraton\\_Ngayogyakarta\\_Hadiningrat](https://id.wikipedia.or/wiki/Prajurit_Keraton_Ngayogyakarta_Hadiningrat)  
(diakses tanggal 3 November 2014, Pkl. 19.22 wib).

<http://nationalgeographic.co.id> (diakses tanggal 3 November 2014, Pkl. 19.28 wib).



## LAMPIRAN

### 1. Proses pembuatan Tugas Akhir dan Pameran Tugas Akhir







## 2. Lembar Konsultasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
**FAKULTAS SENI RUPA**

Alamat Jl. Parangtritis Km. 6,5 phone : (0274) 381590, Yogyakarta

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI/DESAIN

Nama / NIM

Jurusan / Program Studi

Semester

Judul / Tugas Akhir

: Gasal/Genap \* Tahun Akademik :

Tanggal	Koreksi/sasaran/perubahan	tanda tangan pembimbing	
		I	II
	ace Proposal & Judul Lampir Bab I & II		
25/14 16	ace Bab I f T ke Visi Spesunya Lampir Bab II		
	Pembinaan Bab III		
	Bab IV Buat Karakter Visualnya.		

\*) coret yang tidak perlu

Pembimbing I/II \*



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
**FAKULTAS SENI RUPA**

Alamat Jl. Parangtritis Km. 6,5 phone : (0274) 381590, Yogyakarta

**LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI/DESAIN**

Nama / NIM : ALGA HENING GARJITO / 1011081024  
Jurusan / Program Studi : OKU  
Semester : Gasal/Genap \* Tahun Akademik :  
Judul / Tugas Akhir : GEGER SPEI

Tanggal	Koreksi/sasaran/perubahan	tanda tangan pembimbing	
		I	II
	- Dikl I dibenahi lagi		

coret yang tidak perlu

Pembimbing I/II \*





KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
**FAKULTAS SENI RUPA**

Alamat Jl. Parangtritis Km. 6,5 phone : (0274) 381590, Yogyakarta

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI/DESAIN

Nama / NIM :  
Jurusan / Program Studi :  
Semester : Gasal/Genap \* Tahun Akademik :  
Judul / Tugas Akhir :

Tanggal	Koreksi/sasaran/perubahan	tanda tangan pembimbing	
		I	II
	Editing File desain - kan.		
	Maju ujian.		

\*) coret yang tidak perlu

Pembimbing I/II \*